

Java Swing TP1

Écrire un programme Java qui génère un nombre aléatoire `nbAleatoire` dans un intervalle `[min ; max]` que l'utilisateur doit deviner.

- Si le nombre donné par l'utilisateur est inférieur à `nbAleatoire`, le programme doit afficher dans une boîte de dialogue : **La valeur à trouver est supérieure.**
- Si le nombre donné par l'utilisateur est supérieur à `nbAleatoire`, le programme doit afficher dans une boîte de dialogue : **La valeur à trouver est inférieure.**
- Quand l'utilisateur a trouvé le nombre aléatoire, le programme doit afficher : **Gagné ! Vous avez trouvé le chiffre en X coups.** Avec X le nombre de tentatives de l'utilisateur.

Indications

La fenêtre doit avoir un libellé indiquant ce que doit faire l'utilisateur.
Cette fenêtre possède un champ où l'utilisateur devra entrer le nombre.
Elle possède également deux boutons : **Quitter** et **OK**.

- Si l'utilisateur clique sur **Quitter**, le programme se termine.
- Si l'utilisateur clique sur **OK**, une boîte de dialogue est affichée en fonction du nombre entré.

Empêchez le redimensionnement de la fenêtre.

Créer la variable aléatoire `nbAleatoire` et lui affecter une valeur aléatoire (sachant que cette valeur doit être dans l'intervalle `[10, 100]`). Faire en sorte que `nbAleatoire` soit de type `int`.

Écrire les méthodes `sup()`, `inf()` et `egal()` qui permettent d'afficher une boîte de dialogue suivant les cas (`sup()` si la valeur donnée par l'utilisateur est supérieur à `nbAleatoire`...).

Vous devez avoir une fenêtre semblable à celle-ci :

